

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah, baik di sekolah dasar, menengah pertama, ataupun menengah atas. Pendidikan Agama Islam ini berfungsi sebagai penanaman pemahaman keagamaan, selain itu PAI juga membentuk karakter moral, akhlak, dan juga sikap religius peserta didik. Sehingga pencapaian kompetensi pada PAI sangat penting bagi perkembangan keagamaan dan spiritual peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI ini seringkali bersifat konvensional, seperti guru mendominasi melakukan ceramah, sedangkan peserta didik cenderung pasif menerima materi. Akibatnya potensi interaksi, diskusi, dan refleksi peserta didik terhadap nilai-nilai keagamaan kurang dimaksimalkan. Kondisi ini beresiko membuat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI tidak optimal.

Perkembangan pendidikan abad ke-21 menuntut guru memanfaatkan strategi pembelajaran yang aktif dan partisipatif agar peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat dalam konstruksi makna. Pengajaran yang monoton beresiko menurunkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak negatif terhadap hasil belajar, termasuk pada mata pelajaran PAI yang memerlukan pemahaman konseptual dan internalisasi nilai. Sehingga perlunya inovasi metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang (Jariah et al., 2025).

Sebagai respon terhadap keterbatasan metode konvensional, model pembelajaran kooperatif muncul sebagai alternatif yang mampu meningkatkan partisipasi, interaksi, dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif menempatkan peserta didik dalam kelompok kecil untuk saling membantu mencapai tujuan bersama, sekaligus menekankan akuntabilitas individual sehingga setiap anggota harus memahami materi (Switiri, 2025). Salah satu metode kooperatif yang populer adalah *Number Heads Together*, dimana peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil, masing-masing peserta didik diberi nomor,

dan dalam kelompok mereka berdiskusi untuk menjawab tugas bersama. Setelah diskusi, guru memanggil secara acak salah satu nomor dari tiap kelompok untuk menyajikan jawaban bersama. Dengan demikian, setiap peserta didik harus memahami dan siap atas materi, karena setiap orang bisa dipanggil secara acak oleh guru. Sehingga metode ini mendorong partisipasi aktif, saling membantu, kolaborasi, dan tanggung jawab bersama (Widianti et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, guru perlu melakukan berbagai inovasi dan integrasi dalam pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Penggunaan metode pembelajaran konvensional saja dinilai belum cukup untuk mengoptimalkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Saridudin, 2025). Integrasi alat pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) semakin populer untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. *Blooket* adalah platform kuis/game edukasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis edukasi interaktif dan memanfaatkan mekanika gamifikasi untuk menarik perhatian peserta didik. Studi-studi terbaru di konteks sekolah menengah dan madrasah melaporkan bahwa penggunaan *Blooket* meningkatkan motivasi, partisipasi dan hasil belajar peserta didik (Erlangga, 2025).

Kombinasi metode pembelajaran *Number Heads Together* dengan media digital seperti *Blooket* berpotensi menggabungkan kekuatan kooperatif. Secara teoritis, *Number Heads Together* mendorong keterlibatan semua anggota kelompok untuk menguasai materi. Sementara *Blooket* menyediakan format tanya jawab yang menarik sehingga dapat memfasilitasi penilaian formatif belajar. Oleh karena itu, penggabungan kedua unsur ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan pendekatan konvensional saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru PAI di SMA PGRI Cicalengka. Diperoleh temuan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA PGRI Cicalengka selain menggunakan metode konvensional seperti ceramah, memberikan penugasan, dan diskusi, guru juga sudah menggunakan metode pembelajaran *Number Heads Together* dalam proses pembelajaran. Guru PAI sudah melaksanakan langkah-langkah

pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang sebagaimana dikembangkan oleh Kagan, yaitu: (1) Penomoran peserta didik dalam kelompok, (2) Pemberian pertanyaan atau tugas oleh guru, (3) Diskusi kelompok untuk menyatukan jawaban, dan (4) Pemanggilan nomor secara acak untuk mempresentasikan jawaban kelompok. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan seluruh tahapan ini dengan runtut dan sesuai prosedur.

Meskipun penerapan langkah-langkah metode pembelajaran *Number Heads Together* telah dilaksanakan dengan baik. Namun, hasil belajar peserta didik masih belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 31,82%. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas pembelajaran belum sepenuhnya tercapai, karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keterlaksanaan proses mengajar, tetapi juga oleh peningkatan hasil belajar peserta didik secara nyata.

Rendahnya hasil belajar ini menjadi permasalahan penting yang perlu diatasi, mengingat hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan dan kualitas pembelajaran. Apabila kondisi ini dibiarkan, maka dikhawatirkan dapat berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi PAI, menurunkan motivasi belajar, serta kurang optimalnya pembentukan sikap dan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hal ini juga menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara pelaksanaan metode pembelajaran *Number Heads Together* yang sudah sesuai prosedur dengan hasil belajar yang belum maksimal. Dengan kata lain, meskipun guru telah menerapkan metode pembelajaran *Number Heads Together* secara tepat, namun metode ini masih membutuhkan dukungan media pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *Blooket*, salah satu platform digital yang interaktif. Oleh karena itu, permasalahan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian guna menemukan alternatif solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih efektif.

Berangkat dari fenomena tersebut, maka penelitian ini disintesakan dengan judul sebagai berikut: “Penerapan Metode *Number Heads Together* Berbantuan *Blooket* Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian pada Peserta Didik Kelas X di SMA PGRI Cicalengka)

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA PGRI Cicalengka?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik setelah diterapkan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA PGRI Cicalengka?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA PGRI Cicalengka?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA PGRI Cicalengka.
2. Hasil belajar kognitif peserta didik setelah diterapkannya metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA PGRI Cicalengka.
3. Pengaruh penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA PGRI Cicalengka.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademis, sebagai bahan referensi untuk memperoleh gambaran tentang peranan guru sebagai pendidik pada peserta didik SMA PGRI Cicalengka, Kabupaten Bandung.
 - b. Bagi penelitian, sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.
 - c. Menambah pengalaman dan pengetahuan penulis, khususnya dalam membuat karya ilmiah sekaligus sebagai persyaratan untuk meningkatkan mutu pendidikan bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Peserta didik
 - 1) Membantu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - 2) Meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Memberikan alternatif metode dan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - 2) Membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada keaktifan peserta didik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan kualitas interaksi belajar di kelas.
 - c. Bagi Sekolah
 - 1) Menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi pihak sekolah dalam menentukan metode pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

- 2) Mendorong pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan.



E. Kerangka Berpikir

Menurut teori konstruktivisme, pengetahuan tidak diberikan begitu saja, tetapi dibangun melalui interaksi aktif antara peserta didik, lingkungan, dan kegiatan belajar (Nurhasanah N & Sobandi A, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat, berdiskusi, dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri maupun kelompok. Dalam hal ini, metode pembelajaran *Number Heads Together* menjadi relevan karena dirancang untuk meningkatkan aktivitas dan interaksi peserta didik melalui diskusi kelompok dan tanggung jawab individu.

Metode pembelajaran *Number Heads Together* adalah sebuah strategi pembelajaran kooperatif di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil dan berbagi tanggung jawab untuk memahami dan memecahkan masalah. Setiap peserta didik dalam kelompok diberikan nomor tertentu, kemudian mereka bekerja secara kolaboratif untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode ini bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif juga kerjasama antar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik (Luluk Maulid Diana, 2023).

Menurut Kagan, pelaksanaan metode pembelajaran *Number Heads Together* (NHT) terdiri atas empat tahapan utama, yaitu sebagai berikut:

- 1) Langkah 1 (Pembentukan Kelompok dan Penomoran)

Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri atas 4 – 5 orang. Setiap anggota kelompok diberikan nomor yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat peserta didik dengan nomor yang telah ditentukan.

- 2) Langkah 2 (Pengajuan Pertanyaan)

Pendidik memberikan pertanyaan atau tugas kepada masing-masing kelompok yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

- 3) Langkah 3 (Berpikir Bersama)

Peserta didik melakukan diskusi bersama anggota kelompok untuk menemukan jawaban yang paling tepat terhadap pertanyaan atau tugas yang diberikan. Pada tahap ini, setiap anggota kelompok saling

bertukar pendapat dan memastikan bahwa seluruh anggota memahami hasil diskusi serta mengetahui jawaban yang telah disepakati bersama.

4) Langkah 4 (Pemberian Jawaban)

Pendidik memanggil salah satu nomor secara acak dari setiap kelompok. Peserta didik yang memiliki nomor tersebut bertugas menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Selanjutnya, kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atau menyampaikan pendapat terhadap jawaban yang telah dipresentasikan (Shoimin, 2013).

Adapun langkah-langkah metode pembelajaran *Number Heads Together* menurut Firdaus (2016) adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 – 5 orang
2. Setiap anggota diberi nomor
3. Guru memberikan masalah/pertanyaan/LKS kepada peserta didik
4. Peserta didik diberi waktu berfikir dan bekerja
5. Peserta didik duduk secara berkelompok
6. Setiap peserta didik memberi pendapat dalam kelompok
7. Guru berkeliling kelas membimbing peserta didik saat bekerja kelompok
8. Kelompok menentukan jawaban dari hasil diskusi
9. Guru memanggil nomor peserta didik secara acak untuk menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan
10. Guru memberikan apresiasi kepada anggota kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan dengan baik

Selain langkah-langkah, metode pembelajaran *Number Heads Together* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari metode pembelajaran *Number Heads Together* menurut Jumanta (2017) antara lain sebagai berikut:

- 1) Metode NHT dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok serta membangun sikap saling menghargai.

- 2) Metode NHT memberikan kesempatan peserta didik untuk berperan sebagai tutor sebaya dengan membantu anggota kelompok lainnya dalam memahami materi pembelajaran.
- 3) Kegiatan pembelajaran secara berkelompok dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan memperkuat hubungan kerja sama antarpeserta didik
- 4) Metode NHT melatih peserta didik untuk menerima, memahami, dan menghargai adanya perbedaan pendapat di antara anggota kelompok.

Di samping kelebihan, metode pembelajaran *Number Heads Together* juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya, yaitu:

- 1) Peserta didik yang sebelumnya terbiasa mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional dapat mengalami kesulitan Ketika harus beradaptasi dengan pembelajaran yang menuntut kerja sama dalam kelompok.
- 2) Pendidik dituntut untuk memberikan bimbingan dan memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran agar kegiatan diskusi kelompok dapat berlangsung secara efektif.
- 3) Tidak semua peserta didik dalam kelompok memperoleh kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi karena pemanggilan nomor dilakukan secara acak oleh pendidik.
- 4) Penerapan metode NHT membutuhkan waktu yang relative lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga pengelolaan waktu menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik dalam pelaksanaannya.

Agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang lebih menyukai ketika pembelajaran menggunakan media digital, maka metode pembelajaran *Number Heads Together* ini dipadukan dengan media digital *Blooket*. *Blooket* ini merupakan platform pembelajaran yang interaktif serta menggabungkan gamifikasi dengan pendidikan. Permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan mini game membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif (Nurhamidah, 2024).

Untuk mengukur keberhasilan penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket*, diperlukan indikator yang jelas dan terukur terkait hasil belajar peserta didik. Salah satu aspek utama yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif, karena ranah ini berkaitan dengan kemampuan berpikir, pemahaman konsep, dan penguasaan materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dipaparkan indikator hasil belajar kognitif sebagai landasan dalam mengukur signifikansi pengaruh metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket*.

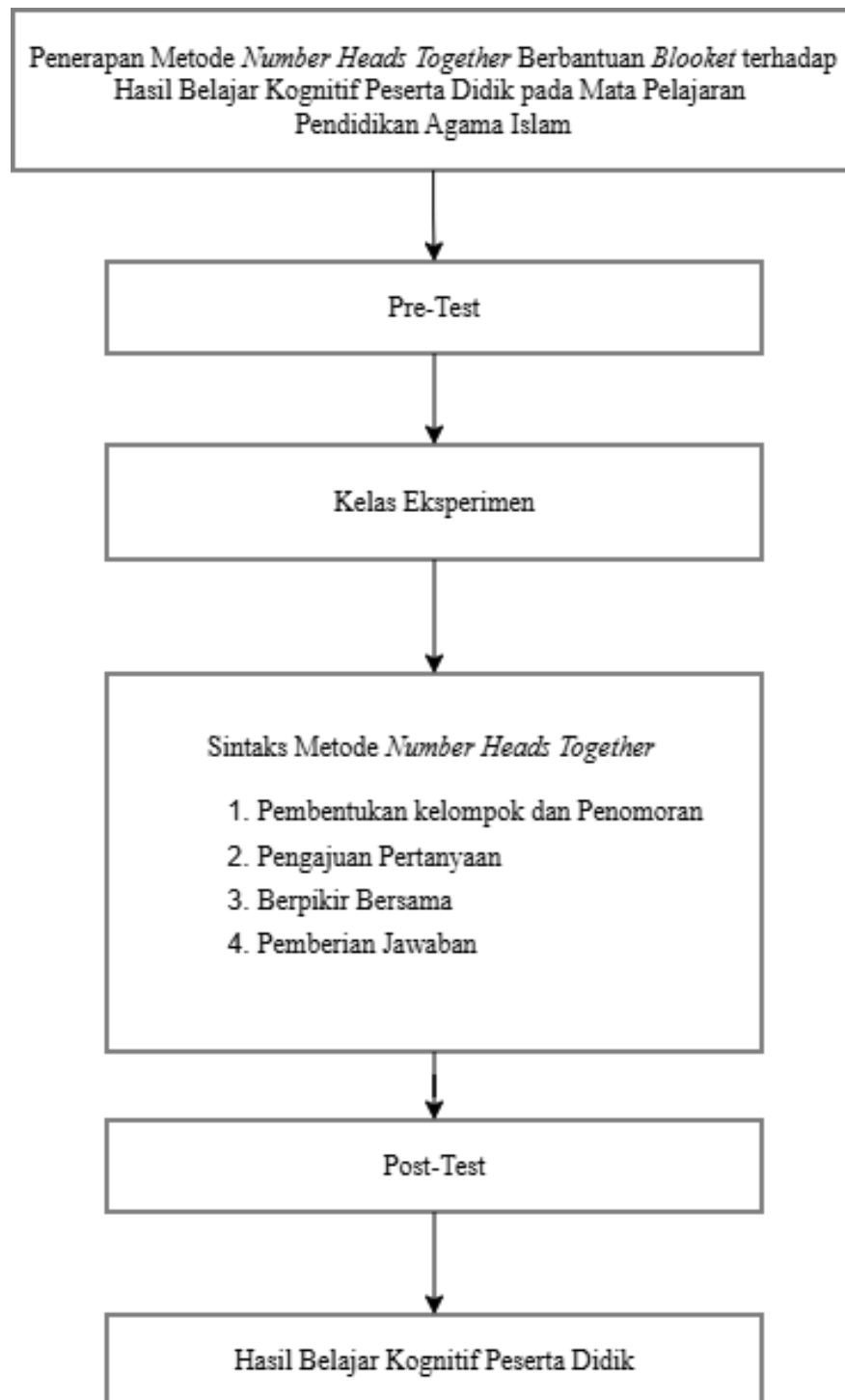
Hasil belajar kognitif merupakan capaian kemampuan intelektual peserta didik yang berkaitan dengan proses berpikir, pemahaman konsep, penguasaan materi, serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks pembelajaran. Dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, ranah kognitif mencakup enam tingkatan kemampuan berpikir, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*) (Dwi O, 2018). Indikator hasil belajar kognitif dalam penelitian ini difokuskan pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam, mengingat konsep pokok, menjelaskan makna dan hikmah dari materi yang telah dipelajari, serta menerapkan nilai-nilai yang dipahami dalam penyelesaian soal atau permasalahan pembelajaran. Secara operasional indikator tersebut dapat diukur melalui kemampuan peserta didik dalam menjawab soal. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik ditandai dengan meningkatnya skor tes setelah penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket*, yang menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya aktif ketika diskusi kelompok saja.

Hasil belajar peserta dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti minat belajar, motivasi belajar, kemampuan kognitif, kondisi psikologis, serta kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan di luar diri peserta didik, seperti lingkungan sekolah, keluarga,

sumber belajar, budaya sekolah, serta kompetensi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Kedua faktor tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berinteraksi dan bersama-sama memengaruhi proses serta pencapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar tidak hanya membutuhkan kemampuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, tetapi juga memerlukan dukungan lingkungan dan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (D. Saputra dkk., 2025).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket* berpotensi secara signifikan mempengaruhi hasil belajar peserta didik melalui peningkatan interaksi belajar, motivasi, dan penguatan materi. Untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket*, kerangka berpikir ini dapat dilihat melalui skema berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah pertanyaan yang meramalkan atau menjelaskan hubungan antara variabel yang dapat diuji secara empiris. Hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk penelitian, memberikan arah dan fokus, serta memungkinkan peneliti untuk menguji teori dan menemukan informasi (Apriliyada, Nurlia, Ainunisa, Winarti, & Zidan, 2023)

Berdasarkan yang telah dipaparkan di atas maka hipotesis yang peneliti ajukan adalah:

Ha : Terdapat pengaruh pada hasil belajar PAI yang diajarkan dengan metode pembelajaran *Number Heads Together* berbantuan *Blooket*.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan studi eksploratif yang telah dilakukan, peneliti menemukan sejumlah penelitian terdahulu dengan objek kajian yang serupa, namun memiliki perbedaan pada sudut pandang dan fokus permasalahan yang diangkat sebagai berikut:

1. Skrispi Risma Karmilah (2025) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “Pengaruh Penerapan Model pembelajaran *Numbered Heads together* terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Cileunyi, Kabupaten Bandung pada Peserta didik Kelas XI. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar. Dilihat dari hasil analisis deskriptif kelas eksperimen pada penyebaran angket pertama di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 69 dan memperoleh skor angket 2091 sedangkan hasil analisis statistik deskriptif pada angket kedua di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80 dengan skor angket 2421. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil angket motivasi belajar peserta didik antara penyebaran angket pertama (*Pre-Respond*) dan angket kedua (*Post-Respond*) sebelum dan setelah perlakuan. Persamaan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Number Heads Together*. Adapun

perbedaannya adalah pada variabel Y. Pada penelitian Risma Karmilah berfokus pada motivasi peserta didik, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar peserta didik.

2. Skrispi Farhan Hidayat (2025) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* (NHT) dan Kooperatif Tipe *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI”. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Rawamerta, Kecamatan Rawamerta, Kabupaten Karawang pada peserta didik kelas VIII. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* dan tipe *Discovery Learning* terdapat peningkatan dalam aktivitas belajar peserta didik. Dilihat dari hasil data yang ada bahwa rata-rata indeks N-Gain kelas A sebesar 96,6% artinya mempunyai peningkatan aktivitas belajar yang tergolong efektif setelah menggunakan model pembelajaran *Number Heads Together* dan model pembelajaran *Discovery Learning*. Persamaan dalam penelitian ini adalah adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Number Heads Together*. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian Farhan Hidayat berfokus pada aktivitas belajar peserta didik, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar peserta didik.
3. Skrispi Winada Mutiara (2025) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu *Website Random Name Pickers* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”. Penelitian ini dilaksanakan MTs Miftahul Falah Kota Bandung pada peserta didik kelas VII. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu *Website Random Name Pickers* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI

di kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandunf terbukti efektif, memiliki efek yang besar. Dibuktikan dengan hasil uji *One Sampel T-test* satu pihak (pihak kanan) dengan nilai signifikansi (Sig. 1-tailed) sebesar $<0,001$ yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 dan nilai $T_{hitung} = 9,008$ yang lebih besar dari $T_{tabel} = 1,717$. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima, serta didapatkan nilai *Cohen's d* sebesar 1.895 yang termasuk kategori *Large Effect Size*. Persamaan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Number Heads Together*. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel Y yaitu keaktifan belajar peserta didik, lokasi penelitian, dan metode penelitian yaitu kuasi eksperimen, sedangkan pada penelitian ini variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik dan menggunakan metode penelitian pre-eksperimen.

4. Skrispi Nur Syifa Selfia (2025) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* Berbantuan Media *Board Game Edumaze* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Penelitian ini dilakukan di SMAN 24 Bandung pada peserta didik kelas X. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikansi dalam hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya metodekooperatif tipe *Number Head Together*. Dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 83,97 secara substansial lebih tinggi dibanding kelas kontrol yaitu 76,76, menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi. Selain itu, skor N-Gain kelas eksperimen mencapai 0,7524 termasuk dalam kategori “Tinggi”, sementara kelas kontrol 0,6479 berada dalam kategori “Sedang”. Persamaan dalam penelitian ini adalah pada penggunaan metode pembelajarannya yaitu model pembelajaran *Number Heads Together* dan pada variabel Y nya yaitu pada hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya terletak pada

bantuan media yang digunakan, pada penelitian Nur Syifa Selfia menggunakan media *Board Game Edumaze* sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Blooket*.

5. Skrispi Latif Faqih Al-Qurroh (2022) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “Pengaruh Metode pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pelajaran Qur’an Hadits”. Penelitian ini dilakukan di MTs Persatuan Islam 40 Sarongge, Sumedang pada peserta didik kelas 8. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif *Number Heads Together* (NHT), yang mana hasil *posttest* sebesar 80,50 sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol 63,80. Sehingga skor dari rumus Quasy Eksperimennya lebih besar dari 0 yaitu 2,64. Kemudian hasil dari uji t memiliki skor t hitung sebesar 3,11. Lebih dari t tabel yang sebesar 2,03. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode pembelajaran *Number Head Together* dan berfokus pada hasil belajar peserta didik. Adapun perbedaannya adalah pada mata pelajaran dan metode penelitiannya. Pada penelitian Latif Faqih Al-Qurroh pada mata pelajaran Qur’an Hadis dan menggunakan metode quasi eksperimen, sedangkan pada penelitian ini pada mata pelajaran Pai dan menggunakan metode pre-eksperimen.

Berdasarkan kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu, metode pembelajaran *Number Heads Together* telah banyak diteliti dan terbukti mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Namun belum banyak yang secara spesifik mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik dengan dukungan platform *game based learning*. Di sisi lain, pemanfaatan media digital seperti *Blooket* dalam pembelajaran PAI juga masih minim diteliti. Oleh karena itu terdapat research gap pada aspek integrasi metode pembelajaran *Number Heads Together*

dengan media digital interaktif *Blooket* dalam konteks pembelajaran PAI di tingkat SMA. Selain itu, pada penelitian terdahulu umumnya menggunakan metode quasy experiment sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pre-eksperimen dengan desain One Group Pretest Posttest Design. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan strategi pembelajaran *Number Heads Together* dengan pemanfaatan media *Blooket* sebagai alat evaluasi dan penguatan materi, serta pengujian empiris pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

